



CUSANO

Insegnamento	<i>Diversità e inclusione di genere nell'industria del videogioco</i>
Livello e corso di studio	Corso di Laurea in Comunicazione Digitale e Social Media (L-20) – curriculum Industria dei giochi e gamification
Settore scientifico disciplinare (SSD)	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi
Anno di corso	3
Anno Accademico	2025-2026
Numero totale di crediti	6
Propedeuticità	Nessuna
Docente	Giulia Padovani Dipartimento: Scienze Economiche, Psicologiche, della Comunicazione, della Formazione e Motorie Corso di Studio: Corso di Laurea in Comunicazione Digitale e Social Media (L-20) Nickname: giulia.padovani Email: giulia.padovani@unicusano.it Orario di ricevimento: consultare calendario videoconferenze
Presentazione	Il corso intende fornire un quadro teorico sull'evoluzione storica, sociale, culturale ed economica dell'industria dei videogiochi con un focus sui temi della diversità e dell'inclusione di genere . Il percorso formativo analizzerà il videogioco come fenomeno complesso di interazione e apprendimento. Tra gli obiettivi principali vi è quello di sviluppare una consapevolezza critica riguardo alle rappresentazioni di genere, disabilità e identità all'interno dei videogiochi. Il corso affronterà le principali teorie e ricerche sull'impatto dei videogiochi nei processi di sviluppo cognitivo, emotivo e sociale, dall'infanzia all'adolescenza. Verrà, inoltre, analizzato il concetto di <i>gamification</i> e le modalità con cui il gioco digitale può diventare strumento di cooperazione, partecipazione e trasformazione personale e collettiva.
Obiettivi formativi	Il corso prevede i seguenti obiettivi formativi: 1. Analizzare criticamente il videogioco come fenomeno culturale, sociale ed economico. 2. Sviluppare consapevolezza rispetto alle problematiche legate alla disuguaglianza di genere, alla discriminazione e alla sotto-rappresentazione di minoranze etniche, religiose, sociali e di persone con disabilità nell'industria dei videogiochi. 3. Individuare il videogioco come medium educativo, culturale e sociale, capace di favorire la cooperazione, l'empatia e l'apprendimento interculturale attraverso esperienze di gioco partecipative. 4. Promuovere l'individuazione di strategie e soluzioni innovative volte a migliorare la rappresentazione e la partecipazione delle diversità nel settore videoludico.
Prerequisiti	Concetti di cultura digitale e media studies con riferimento al ruolo dei media interattivi e nozioni sui temi di genere e inclusione sociale.
Risultati di apprendimento attesi	Conoscenza e capacità di comprensione Comprendere l'evoluzione storica, sociale ed economica del videogioco. Conoscere i principali approcci teorici su diversità, inclusione di genere e rappresentazione delle differenze. Applicazione delle conoscenze Analizzare criticamente contenuti e pratiche videoludiche in ottica inclusiva. Proporre strategie e soluzioni per migliorare l'equità e la rappresentazione nel settore. Inoltre, sono previste dell'E-tivity che prevedono l'applicazione delle conoscenze teoriche a casi di studio. Abilità comunicative Comunicare in modo chiaro e appropriato concetti e analisi sui game studies e sull'inclusione. Presentare e discutere progetti o casi studio in contesti accademici e professionali. Capacità di apprendere Aggiornare e approfondire autonomamente le proprie conoscenze nel campo dei media e dell'inclusione. Integrare prospettive interdisciplinari (sociologiche, psicologiche, pedagogiche, culturali).

Organizzazione dell'insegnamento	Il corso si articola in lezioni preregistrate audio-video, integrate da slide, dispense e materiali di approfondimento disponibili sulla piattaforma didattica online. Oltre alle lezioni sono previsti test di autovalutazione asincroni, finalizzati a verificare la comprensione e il livello di conoscenza dei contenuti affrontati in ciascun modulo. La didattica interattiva si svolge all'interno del forum della classe virtuale, attraverso attività di confronto e collaborazione tra studenti e docente. Sono inoltre previste due e-tivity, finalizzate all'applicazione delle conoscenze teoriche acquisite alla risoluzione di casi pratici e alla riflessione critica sui temi trattati nel corso.
Contenuti del corso	Modulo 1: Storia e contesto dell'industria videoludica Il modulo affronta l'evoluzione storica dei videogiochi, analizzandone i principali sviluppi tecnologici, culturali ed economici. Viene esplorato il ruolo del videogioco come fenomeno sociale globale e industria creativa in continua trasformazione. Modulo 2: Rappresentazioni di genere, disabilità e diversità culturale Si analizzano le rappresentazioni e gli stereotipi legati al genere, alla disabilità e alle minoranze etniche nei contenuti videoludici. Il modulo approfondisce le dinamiche di inclusione ed esclusione nei personaggi, nelle narrazioni e nelle meccaniche di gioco. Modulo 3: Rappresentazioni, identità e culture nei videogiochi Il modulo esplora i videogiochi come spazi di costruzione di identità individuali e collettive, indagando il rapporto tra cultura videoludica, appartenenza sociale e partecipazione. Si discutono fenomeni come toxic gaming culture, gap di genere nell'industria e buone pratiche di inclusione. Modulo 4: Gamification Analizza la gamification come strumento educativo, sociale e organizzativo per promuovere cooperazione, partecipazione e cambiamento. Si esaminano casi di applicazione in ambito interculturale e nei processi di apprendimento collettivo. E-tivity 2 1. Progettazione di un videogioco educativo e/o riabilitativo 2. Analisi di videogiochi con finalità educative e/o terapeutiche
Materiali di studio	MATERIALI DIDATTICI A CURA DEL DOCENTE Il materiale didattico presente in piattaforma ripercorre gli argomenti dei 6 moduli, ciascuno di essi contiene dispense, slide e videolezioni in cui il docente commenta le slide. Tale materiale contiene tutti gli elementi necessari per affrontare lo studio della materia. Testi consultabili: Marco Accordi Rickards, Che cos'è un videogioco, Carocci editore, Roma 2021. Marco Accordi Rickards, Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi, Carocci editore, Roma 2023. Basaglia, S., Cuomo, S., & Simonella, Z. (2022). L'organizzazione inclusiva: pari opportunità e diversity management. EGEA spa. Marco Accordi Rickards, Micaela Romanini, Donne e videogiochi. Una questione di genere, Carocci editore, Roma 2023 Alayna Cole, Jessica Zammit, Cooperative Gaming. Diversity in the Games Industry and How to Cultivate Inclusion, CRC Press, Boca Raton 2021. Giuliana, G. T. (2024). Il videogioco come linguaggio della realtà. Introduzione a una nuova prospettiva semiotica. Aracne.
Modalità di verifica dell'apprendimento	L'esame finale prevede una prova scritta e/o orale finalizzata a verificare la capacità dello studente di analizzare, comprendere e rielaborare criticamente i concetti acquisiti durante il corso. La prova scritta consiste in un test composto da 30 domande a risposta chiusa, da completare in 30 minuti. A ciascuna risposta corretta viene attribuito un punto (1). Le domande potranno riguardare anche i contenuti trattati nelle e-tivity svolte durante il corso. Le e-tivity concorrono alla valutazione finale con un punteggio compreso tra 0 e 3 punti ciascuna, secondo i criteri indicati nelle relative schede disponibili tra i materiali del corso. La valutazione complessiva tiene conto: dei risultati della prova scritta, che verificano la conoscenza e la comprensione dei contenuti e la capacità di applicarli; delle e-tivity e della partecipazione ai forum, attraverso cui vengono valutate le abilità comunicative, la capacità di trarre conclusioni e l'autonomia di apprendimento. Il voto finale sarà espresso in trentesimi, sulla base della somma ponderata dei punteggi ottenuti nelle diverse prove.
Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale	L'assegnazione dell'elaborato finale avverrà a seguito di un colloquio con il docente, durante il quale lo studente potrà esprimere i propri interessi specifici e proporre un tema di approfondimento coerente con i contenuti del corso. Non è richiesta una media minima per poter accedere all'elaborato finale